

10. Лена Шубенцева [Электронный ресурс]. URL: <https://www.instagram.com/lenashustreet/>

УДК 7.036

**Хисамутдинова Эрна Романовна,**

*бакалавр 4-го курса*

*Уральского гуманитарного института*

*Уральского федерального университета*

## **ВИЗУАЛЬНОЕ ИСКУССТВО В НОВЫХ СТЕНАХ: AMOS REX — ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ МУЗЕЙ НОВОГО ФОРМАТА**

**Аннотация.** В статье рассматривается опыт создания и работы музея нового типа AMOS REX в Хельсинки (2018), открывающего особые выставочные возможности для современного искусства, активно использующего новые технологии и искусственный интеллект. Анализируются принципы создания экспозиции дебютной выставки «Невесомость» («Massless», 2018), представившей инновационные формы современного искусства, создающего новый язык общения со зрителем посредством «измененной реальности» и компьютерных технологий.

**Ключевые слова:** Amos Rex, музейная экспозиция, современное искусство.

**Khisamutdinova Erna,**

*Undergraduate Student of the 4<sup>th</sup> year*

*Ural Institute for Humanities*

*Ural Federal University*

## **VISUAL ART IN NEW SPACES OF AMOS REX — NEW FORMAT ART MUSEUM**

**Abstract.** The article discusses the experience of creating the AMOS REX Museum in Helsinki, as a new type of museum that opens up special exhibition opportunities for contemporary art. The author analyzes the principles

of creating the exposition of the debut exhibition “teamLab: Massless” (2018), which allows for the implementation of innovative forms of modern art and the use of a new language of communication with the audience through “altered reality”, new technologies and computer techniques.

**Keywords:** Amos Rex, museum exposition, contemporary art.

Открывшийся в августе 2018 года в Хельсинки частный художественный музей AMOS REX является примером культурной институции нового типа, не боящейся использовать компьютерные технологии, расширяющие экспозиционные возможности музеев. Его рождение, формирование концепции и первые экспозиционные опыты происходят на наших глазах, что дает счастливую возможность проследить процесс становления музея с самого начала, что важно для любого исследования. В мировой истории искусства истоками создания музейной экспозиции можно считать практики показа иконописи и скульптуры, начиная с древнеегипетских и средневековых храмов, в которых сакральные объекты специально ставились для созерцания. С рождением музеев и до начала XX века художники, как правило, вынуждены были мириться с теми условиями, которые «задавали» им помещения музеев, выставочные залы или галереи, предназначенные для традиционного изобразительного искусства — поверхности стен, достаточное освещение, постамент для скульптуры и возможность рассмотреть объем со всех сторон.

В XX веке возникли новые приемы экспонирования произведений, обусловленные необходимостью показа не только произведений изобразительного искусства, но и нематериальных явлений и феноменов (начиная с необходимости показа кино). В современном искусстве свет, звук, запах являются равноправными элементами изобразительного языка. Появилась потребность в специально сконструированных выставочных «территориях» для подобного типа искусства, которому не нужно пытаться встроиться в предлагаемые рамки, но необходимо создавать собственные формы передачи видения мира [1, с. 37].

По мнению ряда профессионалов, традиционный музей не может выполнять эти функции. К примеру, философ А. В. Рыков считает, что «музей воспринимается как особая идеологическая форма, свя-

занная с задачами культурной легитимации существующего строя, мертвая и противостоящая актуальным явлениям современного искусства и культуры» [2, с. 94]. Это утверждение вполне справедливо по отношению ко многим консервативным по духу институциям недавнего прошлого, но абсолютно не подходит к новаторским музеям, подобным Amos Rex, открывшемся, кстати, в реконструированном здании финского функционализма 1930-х годов.

Экспозиционные принципы дебютной выставки музея «Невесомость» («Massless»), созданной японским творческим коллективом «teamLab», продемонстрировали новый художественно-технический язык и инструментарий. Одним из главных инструментов экспозиционного решения стало использование виртуальной реальности для создания разных «уровней» восприятия «художественной невесомости». Усилиями «teamLab» зритель был погружен в измененную реальность, которую можно почувствовать при помощи специальных очков или наушников в пространстве выставки свободно, без «изоляции» от других людей. Самой крупной частью экспозиции стала масштабная инсталляция «Graffiti Nature: Lost, Immersed and Reborn», созданная специально для впервые использовавшегося подземного помещения музея. Организованная в виде воронки, разворачивающейся в самом большом зале, она создавала впечатление смены полюсов притяжения земли, когда все движется не вниз, а вверх.

Погружение в измененную реальность потребовало очень большого количества оборудования для каждой секции выставки. В общей сумме технически экспозицию обеспечивали 137 проекторов, около двух километров аудиокабелей для динамиков, которых было 73 и других электронных приборов. И это было оправдано, так как вызвавшая наибольший ажиотаж инсталляция «Graffiti Nature: Lost, Immersed and Reborn» позволяла максимально создать эффект прикосновения к «другой» — вымышленной — художественной реальности, созданной с помощью спроецированных изображений. Когда зритель оказывался рядом с персонажем, «касался» его, проекция реагировала на действие живого человека. Очевидно, что использованные в инсталляции компьютерные программы, воплощающие «искусственный интеллект», позволяют устройствам реализовывать

целенаправленное поведение в определенных ситуациях. Возможно, это и есть один из будущих путей развития современного искусства.

Представляя музей и его первую выставку в Манеже в Санкт-Петербурге, директор Кай Картио заметил по поводу своей презентации: «Эта фотография — это всего лишь крупиночка того ощущения, которое создавалось, но увы, мне всегда очень жалко, что воссоздать это невозможно, потому что для этого нужно непосредственно это пространство» [3, 25.40]. Действительно, только непосредственное нахождение в реальном пространстве может дать полное представление об экспозиции, демонстрирующей невероятные возможности нового помещения. Но даже сухое описание проекта, говорит о том, что подобные проекты поднимают музейную деятельность с уровня «архивирования» и простого экспонирования предмета, свойственного традиционному музею, до уровня создания пространства, которое учитывает изменения в искусстве, поддерживает постоянно меняющиеся способы создания и представления искусства [4, с. 201].

### Литература

1. О'Догерти Б. Внутри белого куба. — М. : Ад Маргинем Пресс, 2015. — 144 с.
2. Рыков А. В. Темная сторона музея. К вопросу о восприятии культурной институции в современной западной теории // Музей и музейщики. Проблемы профессионального образования : сб. ст. — СПб. : Изд-во Гос. Эрмитажа, 2015. — С. 94–100.
3. Kai Kartio. AMOS REX in Helsinki — the creation of a New Museum. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=pEXHVGlpXpK> (дата обращения: 20.03.2020).
4. Трошина Т. Музы и звезды : сб. ст. / ред.-сост. Е. Южакова. — М. ; Екатеринбург : Кабинетный ученый, 2017. — С. 199–208.